

POKÉMON™

TRAINER'S GUIDE

Nintendo®

The Pokémon Company

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Thank you for selecting the POKÉMON™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

© 2003 Pokémon.

© 1995–2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

TM and ® are trademarks of Nintendo.

© 2003 Nintendo.

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by Nintendo, Creatures Inc. and GAME FREAK inc.

Contents

04	Your Adventure Begins	30	Catching and Raising Pokémon
06	Object of the Game	34	Buildings in Town
08	Basic Controls	38	Various Items
10	Starting the Game	46	Gym Leaders and Badges
14	The Menu Screen	48	Linking Up to Trade or Battle
22	About Battles	60	Hints for full enjoyment of Pokémon Ruby & Sapphire

There are two different versions of this Pokémon Game. Between the two versions, there are some differences such as how often and which types of Pokémon appear.

This Game Pak can be linked to either the **Ruby** or **Sapphire Version**. It CANNOT be linked to the **Red, Blue, Yellow, Gold, Silver, or Crystal Versions**. This product is also NOT compatible with POKÉMON STADIUM™ or POKÉMON STADIUM 2™ for the Nintendo® 64.

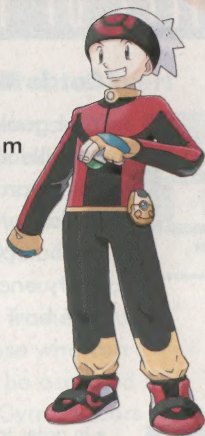
YOUR ADVENTURE BEGINS

In this world live creatures called Pokémon. Humans and Pokémon have lived, worked, and played together in harmony for ages. Nevertheless, there are still numerous mysteries surrounding them. In order to find out more about these creatures, many scientists – such as Professor Birch of Littleroot Town – have dedicated their lives to Pokémon research.

Recently, you have moved to Littleroot Town where Professor Birch devotes himself to research in his Lab. You immediately go to see him but find that he is not in his Lab. Soon you find him being attacked by Wild Pokémon on a road outside town.



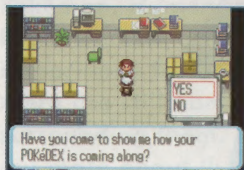
Although you have never had your own Pokémon, you borrow a Pokémon from the Professor and defeat the Wild Pokémon easily. Professor Birch thanks you and gives you the Pokémon you borrowed. Delighted with your first Pokémon, you set out on your adventure.



- In POKÉMON RUBY (or SAPPHIRE), you can choose to be either a boy or a girl. No matter which one you choose, there is no difference in the story.

OBJECT OF THE GAME

Catch Many Different Pokémon!



Your goal is to complete your POKéDEX by collecting lots of different kinds of Pokémon. When you catch a Pokémon, its data will automatically be recorded in your POKéDEX. Visit Professor Birch every once in a while to have him rate how complete your POKéDEX is.



- In order to catch all the Pokémon, thus completing your POKéDEX, you must trade with the **Ruby** or **Sapphire Version** using the Game Boy Advance Game Link™ cable (sold separately). Work together with your friends to make your POKéDEX as complete as possible!



Try to Become the Best Trainer Ever!

Another goal is to improve your skills as a Pokémon Trainer. During your adventures, you'll battle Wild Pokémon, as well as other Trainers. Both battles will help you and your Pokémon become stronger. There are also POKÉMON GYMS in this world, each of which has a very talented Trainer known as the Gym Leader. Only those who can defeat the Gym Leaders will be accepted as true Trainers. However, the Gym Leaders have very powerful Pokémon that will be difficult to defeat. It will be a tough fight, but you must be brave and charge into battle!



BASIC CONTROLS

L Button

Basically not used. However, if you change **BUTTON MODE**, you can use this instead of Left on the **+** Control Pad to switch Menu Screens or select a command.

+ Control Pad

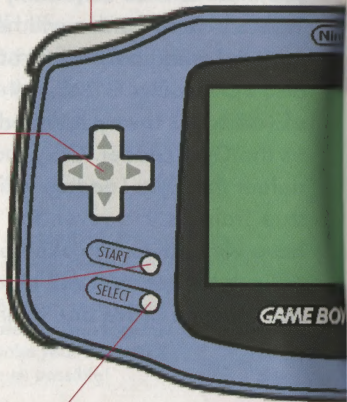
Move around in the field or move the cursor on Menu Screens.

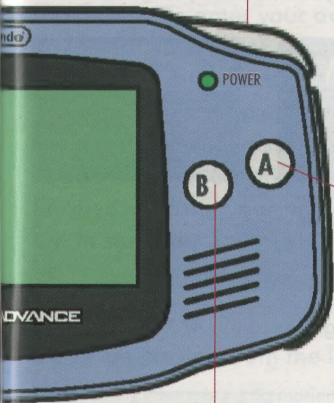
START

Bring up the menu when in the field.

SELECT

Arrange items, change the order of a Pokémon's Moves during battle, or use items assigned to **SELECT** (see Page 41).





R Button

Basically not used. However, if you change BUTTON MODE, you can use this instead of Right on the \oplus Control Pad to switch Menu Screens.

A Button

Select a command, talk to a person in front of you, check out an item in front of you, or scroll through text (when \blacktriangledown appears).

B Button

Cancel a command. If you have the Running Shoes, you can run while holding down the B Button in the field.

STARTING THE GAME

On the **Title Screen**, press the A Button or START to make the following three options appear. Use the **+** Control Pad to select the option you want, then press the A Button.

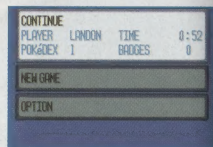
- The CONTINUE option will only appear after you have saved your game.



Picture taken from
Ruby Version



Picture taken from
Sapphire Version



NEW GAME

Start a game from the very beginning.

• Choose a Gender

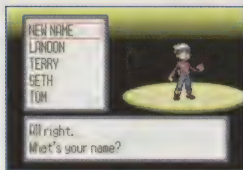
Select your gender. Use the **+** Control Pad to select one, then press the A Button to decide.

- Remember, your gender and name cannot be changed later.



• **Decide on Your Name**

Enter a name for your character. You can select one of the names that appear on the screen or enter your own name. To enter your own name first select NEW NAME. Then use the **+** Control Pad to select a letter, and press the A Button to enter it. If you make a mistake, press the B Button to go back one letter. When you've finished entering your name, select OK to start your journey!



**Picture taken from
Ruby Version**

CONTINUE

Continue playing from the last place you saved.

- See Page 21 for more information on saving your game.

OPTION

Change certain game settings, such as TEXT SPEED and BATTLE STYLE. Press Up and Down on the **+** Control Pad to select a setting, then press Left or Right on the **+** Control Pad to change it.

• TEXT SPEED

Set the speed at which the text will appear to SLOW, MID (MEDIUM), or FAST.

• BATTLE SCENE

Turn Battle Animations ON or OFF.

• BATTLE STYLE

Choose one of these Battle Styles to use when fighting Pokémon Trainers.

SHIFT: You may switch Pokémon when your opponent's Pokémon has fainted.

SET: When your opponent's Pokémon has fainted, you will continue to battle with the currently selected Pokémon.

• SOUND

Choose either MONO or STEREO.

• BUTTON MODE

You can choose a type of control from the following three types.

NORMAL. Basic Control Type
(See Page 08).

LR You can use the L or R Buttons
to switch Menu Screens, etc.

L=A You can use the L Button
instead of the A Button.

• FRAME

Select a design to appear around the edges
of different screens.



THE MENU SCREEN

When you are in the field, press **START** to bring up the **Menu Screen**. Use the **+** Control Pad to choose, then press the **A** Button.

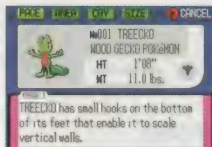
POKéDEX



Information is recorded here about Pokémon you see or catch. In addition to reviewing their data, you can listen to their cries, check out where they live, or see how large they are compared to you. The last Pokémon you view before closing your POKéDEX will be the first to appear the next time you open it.

• MENU

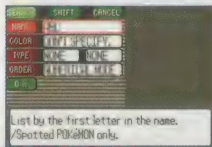
Press **START** to enter **Menu Mode**. You can then jump to the top or the bottom of the POKéDEX list.



Picture taken from
Ruby Version

• SEARCH

Press **SELECT** to enter **Search Mode**. You can then search for Pokémon by **NAME**, **COLOUR**, **TYPE**, and so on.



POKÉMON

View your Pokémon's summaries and change their order in the battle lineup.

• SUMMARY

Displays the status of each of your Pokémon, this includes – current Level, Experience Points, and so on – across four pages. Press Left and Right on the **+** Control Pad to flip through the pages and press Up and Down on the **+** Control Pad to switch Pokémon.



• POKÉMON INFO

PROFILE

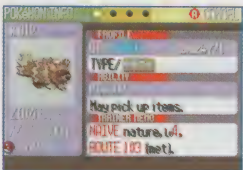
Displays the name of the trainer who first caught the Pokémon (blue for a boy and red for a girl), their ID Number, and the TYPE of Pokémon.

ABILITY

Displays the special ABILITY of the Pokémon.

TRAINER MEMO

Displays the Nature of the Pokémon, as well as the Level and place where the Pokémon was first caught.



• POKÉMON SKILLS

ITEMS

Displays the ITEM that the Pokémon is currently holding.

RIBBONS

Displays the number of RIBBONS the Pokémon has.

STATS

Displays the Pokémon's STATS.

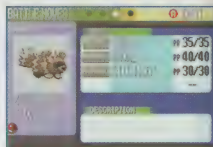
EXP. POINTS

Displays the Pokémon's current amount of EXPERIENCE POINTS. As Experience Points increase, your Pokémon's Level will go up.



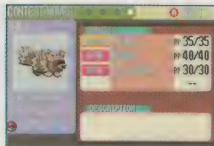
• BATTLE MOVES

View your Pokémon's MOVES, EFFECT, POWER, and ACCURACY by pressing the A Button. Pressing the A Button once more, allows you to change the order of Moves on the list. Press Up and Down on the **+** Control Pad to scroll through your Pokémon.



• CONTEST MOVES

View the Type, Effect, and Description of the Move when the Pokémon uses it in a Contest (See Page 37). Press Up and Down on the **+** Control Pad to scroll through your Pokémon.



• SWITCH

You can change the way your Pokémon are arranged in the battle lineup.



• ITEM

Give an item to your Pokémon to hold, or take an item back.



BAG

Displays a list of the items you have. Items are automatically separated into different pockets in your BAG. There are also some items that Pokémon can hold.

• ITEMS

This pocket holds general ITEMS, such as POTIONS, ANTIDOTES, and REPELS.

• POKé BALLS

Different types of POKé BALLS, which are used to catch Pokémon, are kept here.

• TMs & HMs

This pocket is for Technical and Hidden Machines.

• BERRIES

This pocket is for BERRIES.

• KEY ITEMS

Other valuable items that you don't want to lose go in this pocket.



How do you arrange the ITEMS in your BAG? Choose BAG on the **Menu Screen**. Move the cursor to the item you want to move, then press SELECT. Next, move the cursor to the place where you want to move the item, then press SELECT or the A Button.

• You cannot move an item to a different pocket.

POKÉMON NAVIGATOR (POKéNAV)

This has various functions to help you on your adventure.

- You will get this during your adventure.



• HOENN MAP

Displays the entire map of the Hoenn region. You can zoom in for a closer look by pressing the A Button.



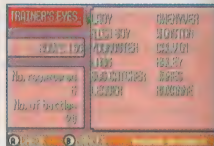
• CONDITION

View the Condition of your Party Pokémon, as well as the ones stored in SOMEONE'S PC. There are five Conditions: COOL, BEAUTY, CUTE, SMART, and TOUGH.



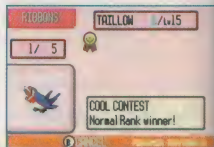
• TRAINER'S EYES

Displays some of the Trainers that you've fought. A mark to the right of the Trainer's name means they want to battle with you.



- **RIBBONS**

View the RIBBONS that your Pokémon have been awarded. Pokémon will win Ribbons when they get first place in a Contest and so on. You cannot view Ribbons until you have won at least one.

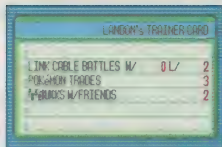


YOUR NAME

View your own Trainer Card. On the front it displays information such as ID Number, the amount of **MONEY** you have, the number of Pokémon you've caught, how long you've been playing, and which **BADGES** you have. By pressing the A Button, you can also see the back.

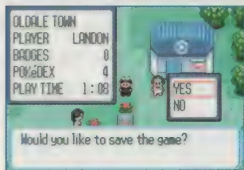


After having traded or fought using the Game Boy Advance Game Link cable, it will display how many times you've traded Pokémon and your Link-Up Battle record with friends.



SAVE

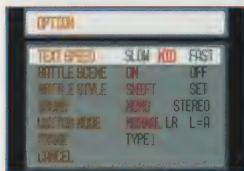
You can save your game at any time, except during a battle or Contest. By choosing CONTINUE, you can continue playing from the last place you saved.



- Do not turn your Game Boy Advance system off until the game has finished saving. To delete your saved game, go to the **Title Screen**, then simultaneously press Up on the **+** Control Pad, SELECT, and the B Button.

OPTION

Change certain game settings (this information is the same as the Options on Page 12).



ABOUT BATTLES

There are two kinds of battles. One is for fighting against Wild Pokémon, and the other is for battling other Pokémon Trainers. When a battle starts, the Pokémon on the left side of your Party Pokémon will appear first. If you win the battle, each Pokémon that participated in the battle will receive a share of the EXPERIENCE POINTS. However, if all your Pokémon faint, you will lose the battle, you will be returned to the last POKÉMON CENTER you used, and you will lose half of your money.

Fighting Wild Pokémon

Pokémon live in places such as caves and grassy areas, so when you pass through such places, Wild Pokémon may attack. When they do, you can use a POKÉ BALL (or another type of Ball) to catch them.



Battling a Pokémon Trainer

If you make eye contact with a Trainer, or walk in front of one, they will challenge you to a battle. You cannot run from a battle against a fellow Pokémon Trainer. The battle will continue until a winner is decided. If you are victorious, you will be rewarded with prize money.

- You cannot capture an opponent's Pokémon.

During a battle against a Trainer, the number of Pokémon you each have will be indicated by a ● symbol.

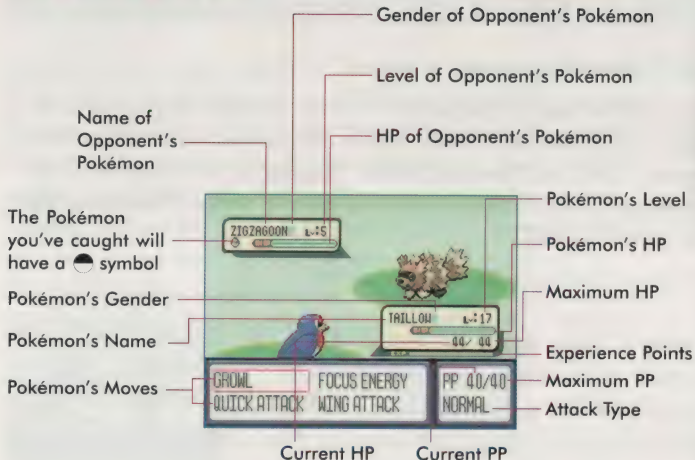


• Double Battle

Some Trainers will challenge you to a Double Battle. When a Double Battle starts, the left and the top right Party Pokémon will appear.



The Battle Screen



- HP** Pokémon's vitality. When HP reaches 0*, the Pokémon faints and can't battle anymore.
- PP** Number of times a particular Move can be used. When PP reaches 0*, the Pokémon can't use that Move anymore.
- Experience Points** Displays the Experience Points in the current Level. When the gauge becomes full, the Pokémon's Level goes up.
- Pokémon's Gender** ♂ is male, and ♀ is female (some Pokémon are unidentified).

* You can use items to restore HP and PP. You can also heal your Pokémon at a POKÉMON CENTER for free.

The Battle Screen / Double Battle

Details of Opponent's
Pokémon standing on
the left

Details of Opponent's Pokémon
standing on the right



Details of your
Pokémon standing
on the left

Details of your
Pokémon standing
on the right

Moves of the Selected Pokémon
(Your Pokémon standing on the left
will select the command first).



Battle Commands

- **FIGHT**

Display the Pokémon's Moves.
Select one to attack.

- **POKéMON**

Switch Pokémon or look at a
Pokémon's SUMMARY.

- **BAG**

You can use the items in your BAG for many things, such
as healing your Pokémon and catching Wild Pokémon.

- **RUN**

Escape from a battle. (You cannot run from a battle
against a Trainer).



When Status is Affected

When you get hit by an opponent's attack, your Pokémon's status might be affected. However, you can use your items to help your Pokémon recover. Or, you can take it to a POKÉMON CENTER where it will recover completely for free.

POISON

Gradually decreases HP during the battle. If the POISON isn't cured, HP will continue to decrease even after the battle is finished.

PARALYZE

Numbs the Pokémon's body and makes it difficult for it to use its Moves. Its SPEED decreases as well.

SLEEP

Puts the Pokémon to SLEEP, making it unable to fight. The Pokémon wakes up after a while.

ICE

Freezes the Pokémon so that it cannot fight. A Frozen Pokémon might thaw eventually.

BURN

Gradually decreases the Pokémon's HP during the battle. Its ATTACK goes down as well.

CONFUSE

If the Pokémon uses a Move during battle, there is a chance it may attack itself.
(It will recover when the Pokémon goes back to its POKÉ BALL.)

FAINT

When its HP reaches 0, the Pokémon can no longer battle.

Tips for Fighting

• Use a Pokémon's Type to Your Advantage

Various types of Pokémon (such as Electric, Grass, etc.) each have different advantages and disadvantages against other types. For example, Water-type Moves have the greatest effect on Fire-type Pokémon, while Ground-type Moves have no effect on Flying-type Pokémon. Use these qualities to your advantage to come up with an effective battle strategy.



• Give your Pokémon a Berry

Fruit-bearing trees grow in various places throughout Hoenn. The BERRIES that grow on these trees have different effects, such as curing POISON or PARALYSIS. If you let a Pokémon hold one of these BERRIES, it will be able to recover when it receives damage in battle. There are also other items that can affect your Pokémon when held (see Page 39).



• About Double Battles

When a Double Battle starts, the Pokémon on the left and the top Pokémon on the right of your Party Pokémon will appear. In addition to Moves that attack one Pokémon, there are also Moves that attack two Pokémon at the same time! It's best to fight with a variety of strategies. Try things like throwing two different types of Pokémon into a battle, to cover each others weaknesses. Also, beat an opponent's Pokémon one by one with converging attacks!



CATCHING AND RAISING POKÉMON

You can catch Wild Pokémon with POKé BALLS. Once you are in a battle, select BAG. Next, choose a POKé BALL to throw at the Pokémon and try to catch it. After you have caught the Pokémon, you can give it a Nickname.

• Tips for Catching Pokémon

If you use a POKé BALL on a Pokémon that has taken very little damage, it will break free of the Ball. You must first weaken the Pokémon by attacking it until its HP is low. It will also be easier to catch the Pokémon if you put it to SLEEP, POISON it, and so on.

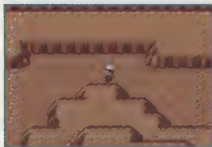
- See Page 39 for information on the different types of POKé BALLS.



Where to Find Pokémon

You will run into Wild Pokémon if you walk in the tall grass along the side of the road.

- If your Pokémon's HP is low, and you don't want to fight, avoid walking in these grassy areas.



Inside of caves, Wild Pokémon can be found all over the place.



Water-type Pokémon may appear when you are crossing a lake or the ocean by using HM SURF. You can also use a FISHING ROD at the edge of the water, or while crossing water, to catch some Pokémon. Quickly press the A Button when OH! A BITE! appears.

Tips on Raising Pokémon

First of all, place the Pokémon that you want to raise on the left side of your Party Pokémon. Then, immediately switch to another Pokémon as soon as you enter battle. As long as you win the battle, even the weaker Pokémon that didn't fight will receive a portion of the Experience Points. This takes a bit of effort, but by repeating these steps, you can slowly but steadily increase the Level of a weak Pokémon without exposing it to battle.

• Traded Pokémon Grow Faster

Pokémon you get from a trade receive a larger-than-normal portion of Experience Points when they win a battle. Try to trade with your friends a lot (see Page 54).



• Leave your Pokémon in DAY CARE

During your adventure, there is an older couple who will raise your Pokémon for you. You can leave up to two Pokémon with them at a time. It takes a while to raise them, so wait a bit before you come back to check on them. You will also need to pay the couple a small fee when you pick your Pokémon up from them.



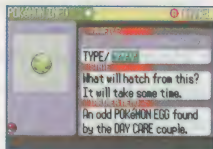
Pokémon Evolution

There are some Pokémon that evolve and change form as they grow. A Pokémon can evolve when its Level increases, through the use of an Evolution Stone, or if it is traded. There is also a rumour that there are other ways they can evolve...



A Pokémon Egg

There are many unsolved mysteries about Pokémon, and the Pokémon Egg is just one of them. If you leave a couple of your Pokémon at a DAY CARE, you may return to find an Egg.



BUILDINGS IN TOWN

There are many different buildings and houses in each town. As you walk around, be sure to check out everything and chat with everyone you meet. You might find some useful information.

POKéMON CENTER

The people here will heal your injured Pokémon for free. You can also do other things here, such as use the PC. A POKéMON CENTER is the most useful place a Pokémon Trainer can visit!

- Visit a Cable Club (see Page 49) to battle or trade Pokémon with a friend. You'll find one on the second floor of any Pokémon Center.

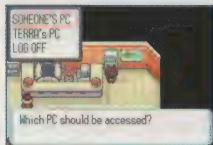
• Healing Your Pokémon

Leave your Pokémon here to completely recover their HP (Hit Points or vitality) and PP (Power Points or number of times you can use a Move). Your Pokémon will also recover completely if they are Paralyzed, Poisoned, and so on.



- **PC**

By using a PC, you can store or withdraw your items and the Pokémon you've caught. You may find PCs in other area besides a Pokémon Center.



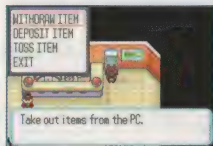
- **SOMEONE'S PC**

Store or withdraw Pokémon you've caught. You can store up to 30 Pokémon in each of the 14 boxes. This is useful as you can only carry up to 6 Pokémon with you. If you are already carrying 6 Pokémon, any additional Pokémon you catch will be sent directly to SOMEONE'S PC. If your current box is full, the caught Pokémon will be sent to the next box automatically.



- **YOUR PC**

Store and withdraw your items. You can also store your MAIL here.



POKé MART

Buy items that can help you on your adventure. POKé MARTS in different towns sometimes sell different things.



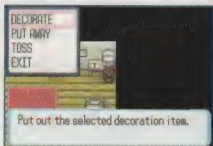
NAME RATER

Visit the NAME RATER to change your Pokémon's Nicknames.

- You cannot change the Nicknames of Pokémon you received in a trade.

Your Room

Add Decorations to your room by logging on to your PC. You can display POKé DOLLS and other items.



POKÉMON CONTESTS

Pokémon Contests are held across the Hoenn region. There are five competition categories. They are COOL, BEAUTY, CUTE, SMART, and TOUGH. You should always choose a category suited to your Pokémon. Initially, you can only take part in the NORMAL Rank Contests. If your Pokémon wins first place, it can get a RIBBON and will be qualified to participate in the higher ranked Pokémon Contests! Improve your Pokémon's Condition by giving them Pokéblocks (see Page 44).



SECRET BASE

By doing a certain action at a certain spot, such as a tree with ivy or a wall with a small hole in it, you can set up a Secret Base (only once your Pokémon has learnt Secret Power!). You can add Decorations to your Secret Base, placing various goods such as Furniture or Mats. You can only have one Secret Base at a time, but you can change the location of your Secret Base whenever you want!



VARIOUS ITEMS

Your BAG can hold items such as ANTIDOTES, POTIONS, and POKé BALLS, which come in handy on your adventure. You can obtain items in many ways, such as buying them at POKé MARTS, finding them during your journey, and receiving them from other people. There are many different types of items. The following are just a few of them...

Items

There are various items that can heal or power up Pokémon.

• Recovery Items

POTION	Restores Pokémon HP by 20.
SUPER POTION	Restores Pokémon HP by 50.
SODA POP	Restores Pokémon HP by 60.
ANTIDOTE	Cures Poisoned Pokémon.
AWAKENING	Awakens Sleeping Pokémon.
PARLYZ HEAL	Heals Paralysed Pokémon.
ETHER	Restores Pokémon PP by 10.
REVIVE	Revives fainted Pokémon and restores HP to half of the Pokémon's maximum HP.

• Pokémon Power-Ups

RARE CANDY	Increases a Pokémon's Level by one.
HP UP	Increases basic HP.
PROTEIN	Increases basic Attack Power.
DIRE HIT	Causes attacks to easily hit an opponent's weak spot – can only be used during battle.

• Useful Items

ESCAPE ROPE	Used for escaping from places such as caves.
REPEL	Prevents weak Wild Pokémon from attacking in places like grassy areas. Effective for up to 100 steps.
SUPER REPEL	Prevents Wild Pokémon from attacking. It is a more effective version of REPEL.

• Give These to Pokémon to See The Effect...

SILK SCARF	Increases the power of Normal-type Moves.
QUICK CLAW	Occasionally allows your Pokémon to strike first.
KING'S ROCK	Occasionally causes your opponent's Pokémon to flinch.

Varieties of Balls

These are necessary for catching Pokémon. Use the different POKé BALLS creatively depending on the types of Pokémon you encounter.

POKé BALL	Catches Wild Pokémon.
GREAT BALL	Catches Wild Pokémon more efficiently than a POKé BALL.
ULTRA BALL	Catches Wild Pokémon more efficiently than a GREAT BALL.
MASTER BALL	Catches Wild Pokémon 100 % of the time.
NET BALL	Makes it easier to catch Water-type and Bug-type Pokémon.
REPEAT BALL	Makes it easier to catch Pokémon that you've already caught.

TECHNICAL and HIDDEN MACHINES

Both TECHNICAL and HIDDEN MACHINES allow your Pokémon to learn new Moves. TECHNICAL MACHINES (TM) can only be used once, but you can use HIDDEN MACHINES (HM) as often as you like. Different types of Pokémon will be able to learn different Moves.

• Examples of Moves Used in the Field

Hidden Machine (HM) Moves

CUT	Instantly cuts down trees that block the road.
FLY	Instantly returns you to a town you've previously visited.
SURF	Lets you move across bodies of water, such as the sea or rivers.
STRENGTH	Moves heavy rocks.
FLASH	Lights up pitch-black caves, making it easier to get around.
ROCK SMASH	Smashes rocks that block the road.
WATERFALL	Lets you climb up torrential waterfalls.
DIVE	Lets you DIVE into the sea and move around underwater. Press the A Button in a place where the water colour is deeper, then you'll Dive! Pressing the B Button in the water allows you to come back up to the surface.

Technical Machines (TM) Moves

DIG	Lets you escape from places such as caves.
SECRET POWER	Lets you climb up a tree by dropping ivy. You can also make an entrance at a wall with a small hole.

- There are other Moves that can be used both in battles and in the field.

KEY ITEMS

Other valuable items that help you in your adventure or support raising your Pokémon.

BIKE	Allows you to move around at faster speeds. There are two types of Bikes, MACH BIKE and ACRO BIKE. Each performs differently.
OLD ROD	Use this near water to catch Water-type Pokémon.
GOOD ROD	Lets you catch Water-type Pokémon that can't be caught using the OLD ROD.
COIN CASE	Use this to carry COINS that you can use to play games at the GAME CORNER.
POKéBLOCK CASE	Use this to carry Pokéblocks that you can feed to your Pokémon.

SELECT Feature

Some of your KEY ITEMS can be assigned to SELECT. Once you have assigned an item to SELECT, simply press SELECT while moving around in the game to use that item! For example, if you assign your Bike, you can ride it just by pressing SELECT. You don't even have to open the **Menu Screen**, so it's very convenient! To set SELECT, pick an item in the **Key Items Screen** and choose it with the REGISTER command.

Gathering Berries!

There are many types of BERRIES in the Hoenn region. By having your Pokémon hold Berries, they will trigger recovery effects on the Pokémon. Berries are also used for making POKÉBLOCKS.



ORAN BERRY

A Pokémon holding this Berry will use it during a battle to restore some HP.

RAWST BERRY

A Pokémon holding this Berry will use it during a battle to cure a burn.

ASPEAR BERRY

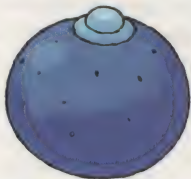
A Pokémon holding this Berry will use it during a battle to cure being frozen.

RAZZ BERRY

One raw material of Pokéblocks. You can make Pokéblocks by blending this Berry with other Berries.

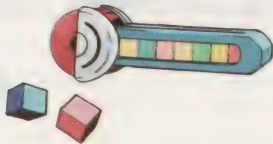
Raise Fruit-Bearing Trees!!

On your journey you will find some places where fruit-bearing trees grow. A tree will disappear once you pick its Berries; however, it will grow back if you plant a Berry in the same spot! Besides being the raw material of Pokéblocks, there are many uses for Berries, such as recovering a Pokémon's status and more. Raise more Berries by pouring water on the trees as they grow.



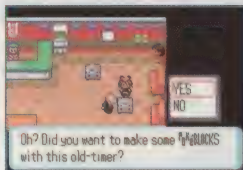
What are POKeBLOCKS?

Pokéblocks are candy that increase the **CONDITIONS** of Pokémon. The higher a Pokéblock's level is, the more you can increase the Pokémon's **CONDITION**. If its **CONDITION** is good, the Pokémon will enjoy a higher reputation at a Pokémon Contest (see Page 37). Pokéblocks are made by blending several Berries with a machine called a **BERRY BLENDER**. You need a **POKéBLOCK CASE** to give a Pokéblock to your Pokémon. You will find the **POKéBLOCK CASE** during your adventure.



How to Make a POKéBLOCK?

You can make a Pokéblock by using a machine called the BERRY BLENDER (these can be found in places where there are also Pokémon Contests). Choose a Berry as material and then put it into the Berry Blender. When the pointer starts to spin, press the A Button with exact timing as it passes your marker to speed it up. The faster the maximum speed is, the better the Pokéblock becomes. The combination of Berries determines which colour Pokéblock will be made. Due to the fact that each Pokémon has their favourite Pokéblock, try feeding various colours of Pokéblocks to your Pokémon.



GYM LEADERS AND BADGES

There is a Leader in every POKÉMON GYM. Every Leader is a tough, specialised Trainer. For example, one Leader may be an expert with Rock-type Pokémon, while another strikes with Electric-type attacks. If you are able to beat a Gym Leader, you'll receive an official Pokémon League Badge as evidence of your impressive victory. Wearing these Badges gives you some sort of effect...



Rustboro City Gym / Roxanne **Stone Badge**

Increases the Attack Power of your Pokémon. Allows you to use CUT, even outside of battle.

Dewford Town Gym / Brawly **Knuckle Badge**

Causes all Pokémon of Level 30 and below to obey you, even if you got them in a trade. Allows you to use FLASH, even outside of battle.



Mauville City Gym / Wattson **Dynamo Badge**

Increases your Pokémon's speed. Allows you to use ROCK SMASH, even when outside of battle.





Lavaridge Town Gym / Flannery **Heat Badge**

Causes all Pokémon of Level 50 and below to obey you, even if you got them in a trade. Allows you to use **STRENGTH**, even when outside of battle.

Petalburg City Gym / Norman **Balance Badge**

Increases your Pokémon's defensive power. Allows you to use **SURF**, even when outside of battle.

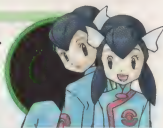


Fortree City Gym / Winona **Feather Badge**

Causes all Pokémon of Level 70 and below to obey you, even if you got them in a trade. Allows you to use **FLY**, even when outside of battle.

Mossdeep City Gym / Tate & Liza **Mind Badge**

Increases your Pokémon's **SPECIAL ATTACK** and **SPECIAL DEFENSE**. Allows you to use **DIVE**, even when outside of battle.



Sootopolis City Gym / Wallace **Rain Badge**

Causes all Pokémon to obey you. Allows you to use **WATERFALL**, even when outside of battle.

LINKING UP TO TRADE OR BATTLE

POKÉMON RUBY and POKÉMON SAPPHIRE enable you to have fun trading or battling with your friends by using a Game Boy Advance Game Link cable (sold separately).

- You cannot link up with the **Red, Blue, Yellow, Gold, Silver, and Crystal Versions** of Pokémon.
- You can only use the Game Boy Advance Game Link cable for this game.



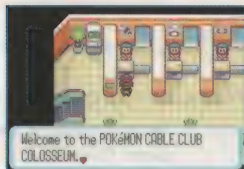
About the Game Boy Advance Game Link cable	Page 50
Battle at the Colosseum	Page 52
Trading Pokémon at the Trade Center	Page 54
Mixing Records.	Page 56
Making Pokéblocks.	Page 57
Participating in Pokémon Contests	Page 58



Preparing to Link Up

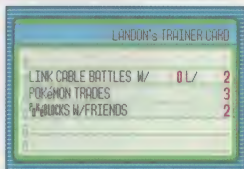
Connect the required number of Game Boy Advance systems using Game Boy Advance Game Link cables. Turn the power ON, select CONTINUE, then go to a CABLE CLUB on the second floor of any POKÉMON CENTER. If you are battling with friends, go to the COLOSSEUM. If you are trading, head to the TRADE CENTER. If you are mixing Records, speak to the receptionist at the RECORD CORNER.

- To create a Pokéblock, press the A Button in front of a Berry Blender which is currently unoccupied.
- Link-up Pokémon Contests are only held in Lilycove City.



Check Trainer Card

After having linked up to trade or battle, the amount of Pokémon you've traded and your battle record will be recorded on the back of your Trainer Card.



About the Game Boy Advance Game Link cable



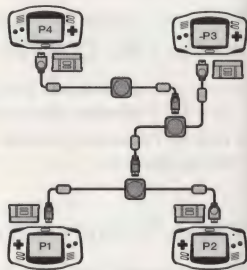
THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems:One per player
Game Paks:One per player
Game Boy Advance Game Link cables:Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking Instructions

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.
 2. Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.
 3. Turn the Power Switch on each game system ON.
 4. Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.
- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.
 - The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
- When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.
- When any Game Link cable is removed during the transfer of data.
- When more than four Game Boy Advance game systems are linked.
- When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
- When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).



Battle at the Colosseum (2 or 4 Players)

Unlike normal battles, you can't use items when battling in the COLOSSEUM. Also, if you RUN, you will lose the battle. It is a good idea for you and your friends to come up with your own rules. For example, you may want to limit the types of Pokémon that can be used or battle only with Pokémon that are Level 20 or below. If you do this, your battles will be even more fun! Your game will be saved automatically before the battle begins.

• SINGLE BATTLE (2 Players)

In this mode, up to six Pokémon on each side fight one on one.

• DOUBLE BATTLE (2 Players)

In this mode, up to six Pokémon on each side fight 2 on 2.

► The receptionist will show you to the COLOSSEUM. You come face to face with your friend in the center, then the battle starts.

► The results will be displayed once the winner has been decided. Exit the room to finish battling.



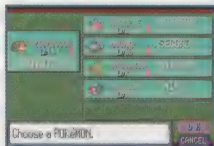
• MULTI BATTLE (4 Players)

In this mode four players, divided into two teams of two, battle against each other.

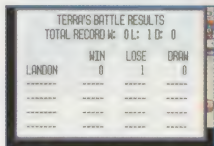
► The receptionist will show you to the COLOSSEUM. You come face to face with your friend in the center, then the battle starts.



► Choose up to three Pokémon to battle and select OK, then the battle starts. One person can use up to three Pokémon, and one team can use up to six Pokémon in total.



► There is a poster to the left of the Reception Counter where your battle record will be displayed. The poster doesn't reflect records of a Multi Battle.



Trading Pokémon at the Trade Center (2 Players)

Follow the instructions that the receptionist gives you. Your game will be saved automatically before the trade begins.

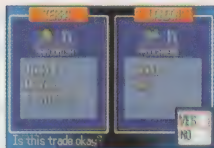
- Enter the TRADE CENTER and face each other at the machine in the middle of the room.



- A list of the Pokémon you have on hand will appear, then choose the Pokémon you would like to TRADE and press the A Button. Select SUMMARY to check the status of your Pokémon. Choose a Pokémon to TRADE, then press the A Button.



► YES/NO will appear on the screen. Select YES, then press the A Button to begin the trade. Your Pokémon will then travel through the Game Boy Advance Game Link cable.



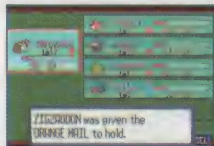
- Pokémon that evolve by being traded will evolve at this time.

Once the trade is complete, select CANCEL to return to the TRADE CENTER.

- The traded Pokémon will be saved at this point.

Let a Pokémon hold an item before you trade it

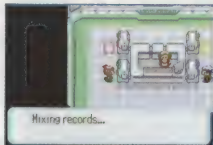
Before you trade at a TRADE CENTER, you can give an ITEM to your Pokémon. In other words, you can trade items using Pokémon. You can give a rare or useful item to your friend this way. Also, if you give them MAIL, you can exchange letters. There is a rumour that trading items this way will cause certain Pokémon to evolve...



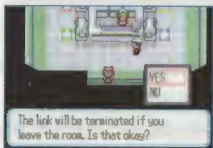
Mixing Records (2 to 4 Players)

The Records contain various information about Trainers. You can mix Records after you get to Mauville City. If you mix Records, your friends' Secret Bases will appear in the field. Also, how the Trainers feel about their Pokémon, or how the Trainers battled with their Pokémon, is broadcasted on TV. Follow the instructions that the receptionist gives you. Your game will be saved automatically before you mix Records.

► Enter the Record Corner and face each other at the machine in the middle of the room to start mixing Records.



► Once the mix is complete, return to the Record Corner. To finish, exit the room.



► After mixing Records, check the field. Your friends' Secret Bases will appear. Your friends' stories will also be broadcast on TV in Towns and Cities.



Making Pokéblocks (2 to 4 Players)

You can make Pokéblocks with your friends by using a Berry Blender. Try to make a high-level Pokéblock together!

- ▶ Press the A Button while standing in front of an unoccupied Berry Blender (found where Pokémon Contests are). Save your game before the blending begins. When the required number of players are ready, press the A Button to start blending.



- ▶ Choose the Berries and the Berry Blender starts to spin! Press the A Button with exact timing when it's your turn.



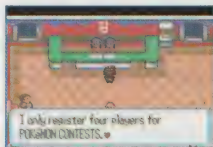
- ▶ The newly blended Pokéblock will be displayed. Select NO to stop making Pokéblocks.



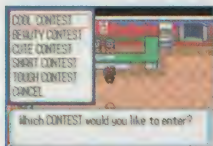
Participating in Pokémon Contest (4 Players)

When four players get together, you can all take part in a Pokémon Contest! Link-up Pokémon Contests are only held in Lilycove City.

► Enter the Pokémon Contest in Lilycove City and follow the instructions that the receptionist on the right gives you. Your game will be saved automatically before the Contest begins.



► Select a competition category from COOL, BEAUTY, CUTE, SMART, or TOUGH.



► Once you are taken inside, the four Pokémon begin the Contest. After a judgement, the results will be shown and the winner decided!



NOTES

[illegible]

HINTS FOR FULL ENJOYMENT OF POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

There are many features in POKÉMON RUBY & SAPPHIRE for you to enjoy. You can catch many different Pokémon, complete your POKéDEX, battle talented trainers and try to become the best Pokémon trainer ever! If you cooperate with your friends, you can enjoy POKÉMON RUBY & SAPPHIRE even more! The most important elements of Pokémon are communication and discovery. If you study Pokémon closely enough you might unlock some of their mysteries!

During your adventure you may see some special patterns (dots) on the screen. These special patterns are called 'Braille'. To catch some special types of Pokémon, you will need to know how to decode Braille. Don't worry – it's easy to decode Braille if you study the chart on the right.

When you play POKÉMON RUBY & SAPPHIRE you will see and discover many things from the world around you. If you look closely and pay attention, you might even see Braille in your home town! Now, let's set off on our adventure!

GAME FREAK inc.

Development Department

The European Blind Union (EBU)

The European Blind Union (EBU) represents all blind and partially sighted people in Europe. It aims to make sure that blind and partially sighted people enjoy the same rights as all other European citizens. In Europe, probably as many as 5% of the population have serious sight problems. Producing books in Braille costs more than producing them in print. EBU wants to see that any blind or partially sighted person can read any book they choose.

Further details about EBU can be found on its website www.euroblind.org
Or you can contact the director of EBU office, Mokrane Boussaid (he speaks English, French and Spanish, 58 Avenue Bosquet, Paris 75007 France
telephone +33 1 47053820, email ebu_uea@compuserve.com).

Braille Chart

a	b	c	d	e
f	g	h	i	j
k	l	m	n	o
p	q	r	s	t
u	v	w	x	y
z		period (.)		comma (,)

NOTES

Blank lined paper.

Inhoud

64	Je avontuur begint	90	Pokémon vangen en trainen
66	Doel van het spel	94	Gebouwen in de stad
68	De basisbesturing	98	Verschillende voorwerpen
70	Om te beginnen	106	Gym Leaders en Badges
74	Het menuscherm	108	Koppelen om te ruilen of te vechten
82	De gevechten	120	Haal meer uit Pokémon Ruby & Sapphire

Er bestaan twee verschillende versies van dit Pokémon-spel. Zo kom je bepaalde Pokémon wel of niet, meer of minder tegen in de twee versies.

Deze spelcassette kun je koppelen aan de **Ruby-** of **Sapphire-versie**. Je kunt dit spel NIET koppelen aan eerdere versies (**Red, Blue, Yellow, Gold, Silver** of **Crystal**). Dit product kan ook NIET worden gekoppeld aan POKÉMON STADIUM™ of POKÉMON STADIUM 2™ voor de Nintendo®64.

JE AVONTUUR BEGINT

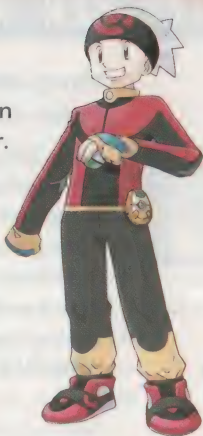
In deze wereld wonen wezens die Pokémon worden genoemd. Mensen en Pokémon leven, werken en spelen samen in harmonie. Toch is er nog maar weinig bekend over Pokémon. Om meer over hen te weten te komen hebben vele wetenschappers, waaronder Professor Birch van Littleroot Town – hun leven gewijd aan het bestuderen van Pokémon.



Kort geleden ben je verhuisd naar Littleroot Town, waar Professor Birch zijn onderzoek verricht in zijn laboratorium. Natuurlijk wil je hem meteen ontmoeten, maar hij blijkt niet in zijn lab te zijn. Ergens buiten het dorp zie je hoe hij wordt aangevallen door wilde Pokémon.



Omdat je nog geen eigen Pokémon bezit, leen je een Pokémon van de professor. Hiermee kun je wilde Pokémon makkelijk verslaan. Professor Birch bedankt je en schenkt je de Pokémon die je van hem leende. Samen met je eerste Pokémon trek je eropuit om een fantastisch avontuur te gaan beleven.



- In POKÉMON RUBY en SAPPHERE kun je kiezen uit een jongen of een meisje. Deze keuze is niet van invloed op het verhaal.

DOEL VAN HET SPEL

Vang veel verschillende Pokémon!



In dit spel is het je doel om je POKéDEX te voltooien door veel verschillende Pokémon te vangen. Als je een Pokémon hebt gevangen, worden zijn gegevens automatisch opgeslagen in je POKéDEX. Breng van tijd tot tijd eens een bezoekje aan Professor Birch om hem je POKéDEX te laten beoordelen.



- Om alle Pokémon te kunnen vangen, zodat je hele POKéDEX compleet is, moet je het Game Boy Advance Game Link™-snoer (wordt apart verkocht) gebruiken om Pokémon uit te wisselen tussen de **Ruby-** en **Sapphire-versie**. Werk samen met vrienden om je POKéDEX zo compleet mogelijk te maken!



Probeer de beste trainer ter wereld te worden!

Een ander doel is om een zo goed mogelijke Pokémon trainer te worden. Tijdens je avonturen vecht je niet alleen tegen wilde Pokémon maar ook tegen andere trainers. Door zulke gevechten worden je Pokémon steeds sterker. In deze wereld kun je ook POKÉMON GYMS tegen. Zo'n Gym wordt geleid door een zeer getalenteerd iemand die Gym Leader wordt genoemd. Alleen de beste trainers kunnen zo'n Gym Leader verslaan. De Gym Leaders beschikken over sterke Pokémon die zich niet makkelijk laten verslaan. Je kunt dus uitzien naar zware gevechten, maar natuurlijk ben je dapper genoeg om hier niet voor te wijken!



DE BASISBESTURING

L-knop

Wordt eigenlijk niet gebruikt. Als je echter de **BUTTON MODE** (knoppenfuncties) verandert kun je er wel voor kiezen om deze knop te gebruiken, in plaats van links op de vierpuntsdruktoets, om van menuscherm te wisselen of een optie te kiezen.

Vierpuntsdruktoets

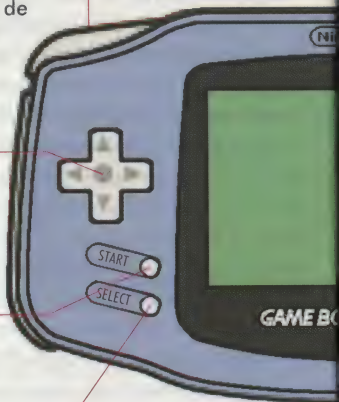
Je spelfiguur verplaatsen over het scherm of de cursor bewegen in een menuscherm.

START

Het menu openen in de buitenwereld.

SELECT

Druk op **SELECT** om voorwerpen te rangschikken, de volgorde van Pokémon-acties te veranderen tijdens gevechten, of voorwerpen te gebruiken (zie pag. 101).





R-knop

Wordt eigenlijk niet gebruikt. Als je echter de **BUTTON MODE** (knoppenfuncties) verandert kun je er wel voor kiezen om deze knop te gebruiken, in plaats rechts op de vierpunts-druktoets, om van menuscherm te wisselen.

A-knop

Een commando kiezen, praten met de figuur tegenover je, een voorwerp onderzoeken, of de tekst door het beeld schuiven (als ▼ verschijnt).

B-knop

Een commando annuleren. Als je over de sportschoenen beschikt, kun je rennen terwijl je de B-knop houdt ingedrukt.

OM TE BEGINNEN

Druk in het **titelscherm** op de A-knop of START om de hierna beschreven drie opties te laten verschijnen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om een optie te kiezen en bevestig je keuze met de A-knop.

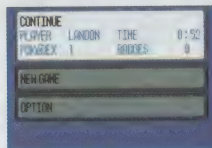
- De optie CONTINUE verschijnt pas als je je spel een keer hebt opgeslagen.



Afbeelding uit
de Ruby-versie



Afbeelding uit
de Sapphire-versie



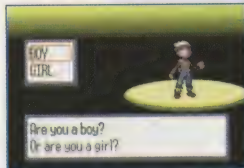
NEW GAME (nieuw spel)

Begin een spel vanaf het begin.

• Kies een geslacht

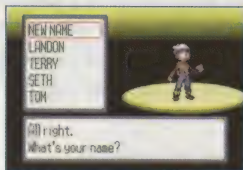
Kies of je met een jongen of een meisje wilt spelen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om je keuze te maken en druk op de A-knop om je keuze te bevestigen.

- Houd er rekening mee dat je je naam en geslacht **70** later niet meer kunt veranderen.



- **Een naam invoeren**

Geef je spelfiguur een naam. Je kunt één van de namen kiezen die in beeld verschijnen of je eigen naam invoeren. Om je eigen naam in te voeren, moet je de vierpuntsdruktoets gebruiken om letters te kiezen. Druk telkens op de A-knop om je keuze te bevestigen. Als je een vergissing maakt, kun je op de B-knop drukken om een letter terug te gaan. Als je klaar bent met het invoeren van je naam, kun je voor OK kiezen om je avontuur te beginnen!



**Afbeelding uit
de Ruby-versie**

CONTINUE (verder spelen)

Verder spelen vanaf de laatste keer dat je het spel hebt opgeslagen.

- Zie pagina 81 voor meer informatie over het opslaan van je spel.

OPTION (opties)

Hier kun je verschillende instellingen veranderen, zoals TEXT SPEED (de snelheid waarmee de tekst in beeld verschijnt) of BATTLE STYLE (de vorm van de gevechten). Druk omhoog of omlaag op de vierpuntsdruktoets om een instelling te kiezen en druk vervolgens naar links of rechts op de vierpuntsdruktoets om de optie te veranderen.

• TEXT SPEED

Stel de snelheid waarmee de tekst in beeld verschijnt in als SLOW (langzaam), MID (gemiddeld) of FAST (snel).

• BATTLE SCENE

Zet de gevechtsanimaties ON (aan) of OFF (uit).

• BATTLE STYLE

Bepaal de vorm van de gevechten als je het moet opnemen tegen Pokémon Trainers.

SHIFT: Als de Pokémon van je tegenstander is bezwiken kun je van Pokémon wisselen.

SET: Als de Pokémon van je tegenstander is bezwiken, kun je verder vechten met je geselecteerde Pokémon.

• SOUND

Kies voor geluidsweergave in MONO of STEREO.

• BUTTON MODE

Voor de knoppenfuncties kun je kiezen uit onderstaande drie opties.

NORMAL. De basisbesturing (zie pag. 68).

LR. Je kunt de L-knop en R-knop gebruiken om te wisselen tussen menuschermen, etc.

L=A In plaats van de L-knop kun je de A-knop gebruiken.

• FRAME

Kies het kader waarmee je verschillende schermen wilt omringen.



HET MENUSCHERM

Als je buiten bent, kun je op **START** drukken om het **menuscherm** te openen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om een keuze te maken en druk op de A-knop om je keuze te bevestigen.

POKéDEX

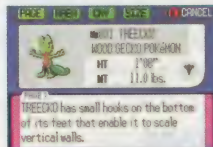
In de POKéDEX wordt informatie opgeslagen over de Pokémon die je hebt gezien of gevangen. Je kunt hierin niet alleen de gegevens van deze Pokémon bekijken, maar ook luisteren naar hun aanvalskreten, erachter komen waar ze leven of hoe groot zijn ten opzichte van jou. De laatste Pokémon die je bekijkt voordat je de POKéDEX afsluit, zal de volgende keer dat je de Pokédex opent als eerste verschijnen.

• MENU

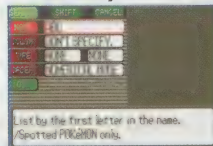
Druk op **START** om het **Pokédex-menu** te openen. In dit menu kun je direct naar het begin of einde van de POKéDEX-lijst springen.

• SEARCH (zoeken)

Druk op **SELECT** om het **zoekvenster** te openen. In dit scherm kun je naar Pokémon zoeken op basis van **NAME** (naam), **COLOR** (kleur), **TYPE**, enzovoort.



Afbeelding uit de Ruby-versie



POKéMON

Bekijk informatie over je Pokémon en verander hun volgorde voor de gevechten.

• SUMMARY (gegevensoverzicht)

Een overzicht van de status van iedere Pokémon – huidige level, ervaringspunten, enzovoort – op vier pagina's. Druk op de vierpuntsdruktoets naar links en rechts om door de pagina's te bladeren en druk omhoog en omlaag om van Pokémon te wisselen.

• POKéMON INFO

PROFILE
(profiel)

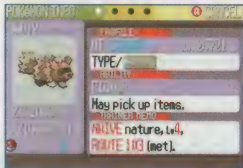
De naam van de trainer die de Pokémon heeft gevangen (blauw voor een jongen, rood voor een meisje), alsmede het ID-nummer (identificatienummer) en het TYPE.

ABILITY (talent)

Het speciale talent van de Pokémon.

TRAINER MEMO

De aard van de Pokémon. Ook zie je de plaats waar de Pokémon is gevangen en het level dat hij toen had.



• POKÉMON SKILLS (vaardigheden)

ITEMS

Het voorwerp dat de Pokémon vasthoudt.

RIBBONS

Het aantal lintjes dat de Pokémon heeft verdiend.

STATS

De statistieken van de Pokémon.

EXP. POINTS

Het huidige aantal ervaringspunten. Als je genoeg ervaringspunten hebt verdiend, zal de Pokémon een level stijgen.



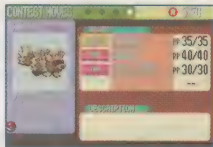
• BATTLE MOVES (gevechtsacties)

Druk op de A-knop voor een beschrijving van de mogelijke acties van je Pokémon, inclusief EFFECT, POWER (kracht) en ACCURACY (nauwkeurigheid). Door nog een keer op de A-knop te drukken kun je de volgorde van de lijst veranderen. Druk omhoog of omlaag op de vierpunts-druktoets om van Pokémon te wisselen.



- **CONTEST MOVES (wedstrijdacties)**

Bekijk Type, Effect en Description (beschrijving) van een Move (actie) als de Pokémon deze toepast in een Contest (wedstrijd, zie pagina 97). Druk omhoog of omlaag op de vierpuntsdruktoets om van Pokémon te wisselen.



- **SWITCH (wisselen)**

Je kunt de volgorde veranderen waarin je Pokémon zijn gerangschikt voor gevechten.



- **ITEM (voorwerp)**

Geef je Pokémon een voorwerp dat hij moet vasthouden of neem een voorwerp terug.



BAG (tas)

Als je deze optie kiest, verschijnt er een lijst met alle voorwerpen uit je tas. Deze voorwerpen worden automatisch gerangschikt. Er zitten ook voorwerpen tussen die Pokémon kunnen vasthouden.

• ITEMS (voorwerpen)

In dit vak vind je algemene voorwerpen, zoals POTION (energiedrankje) ANTIDOTE (tegengif) en REPEL (afweermiddel).

• POKé BALLS (Pokéballen)

Verschillende soorten POKé BALLS, die je nodig hebt om Pokémon te vangen, worden hier bewaard.

• TMs & HMs

Dit vak is voor Technische en Verborgene Machines.

• BERRIES (bessen)

In dit vak worden je besjes opgeborgen.

• KEY ITEMS (belangrijke voorwerpen)

Voorwerpen waar je in principe niet zonder kunt, worden hier in gestopt.



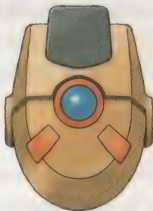
Wil je de voorwerpen in je tas rangschikken? Kies dan eerst voor BAG in het **menuscherm** om je tas te openen. Beweeg de cursor naar het voorwerp dat je wilt verplaatsen en druk op SELECT. Beweeg de cursor vervolgens naar de plaats waar je het voorwerp naartoe wilt brengen en druk op SELECT of de A-knop.

- Je kunt een voorwerp niet naar een ander vak van je tas verplaatsen.

POKÉMON NAVIGATOR (POKéNAV)

Dit voorwerp kan je tijdens je avontuur op verschillende manieren van dienst zijn.

- Je krijgt dit voorwerp in de loop van je avontuur.



• HOENN MAP (kaart)

De complete plattegrond van Hoenn. Je kunt de plattegrond vergroten door op de A-knop te drukken.



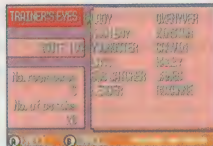
• CONDITION (conditie)

Bekijk de conditie van de Pokémon in je Party, alsmede de Pokémon die zijn opgeslagen in SOMEONE'S PC (iemand's PC). Er zijn vijf categorieën: COOL (coolheid), BEAUTY (schoonheid), CUTE (schattigheid), SMART (slimheid), TOUGH (gehardheid).



• **TRAINER'S EYES** (ogen van de trainer)

Kies deze opties om de trainers te bekijken waar je tegen hebt gevochten. Als de naam van een trainer aan de rechterkant is gemarkeerd, betekent dit dat hij of zij tegen je wil vechten.



• **RIBBONS** (lintjes)

Bekijk de lintjes die je Pokémon hebben verdiend. Pokémon worden bijvoorbeeld met een lintje beloond als ze de eerste plaats hebben bereikt in een Contest (wedstrijd). Je kunt pas lintjes bekijken als je er minstens één hebt gewonnen.

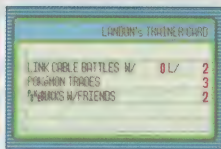


JE NAAM

Bekijk je eigen gegevens op je trainerskaart. Aan de voorkant vind je informatie over je ID-nummer, hoeveel MONEY (geld) je bezit, het aantal Pokémon dat je hebt gevangen, hoe lang je hebt gespeeld en welke BADGES je hebt verzameld. Druk op de A-knop om de achterkant van de kaart te bekijken.

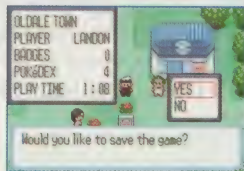


Als je het Game Boy Advance Game Link-snoer hebt gebruikt om tegen andere spelers te vechten of te ruilen, worden gegevens hierover hier opgeslagen.



SAVE (opslaan)

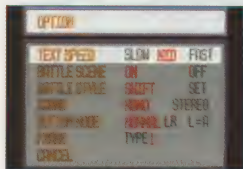
Je kunt je spel wanneer je maar wilt opslaan, behalve tijdens een gevecht of wedstrijd. Als je later kiest voor CONTINUE (verder spelen), begin je weer bij de plaats waar je voor het laatst je spel opsloeg.



- Je moet je Game Boy Advance niet uitzetten voordat het spel heeft aangegeven dat het opslaan is voltooid. Als je een opgeslagen spel wilt wissen, moet je in het **titelscherm** de volgende toetsen tegelijkertijd indrukken: omhoog op de vierpuntsdruktoets, SELECT en de B-knop.

OPTION (opties)

Verander bepaalde spelinstellingen (deze opties zijn gelijk aan de opties die op pagina 72 zijn beschreven).



DE GEVECHTEN

Er zijn twee soorten gevechten, tegen wilde Pokémon en tegen de Pokémon van andere trainers. Aan het begin van een gevecht verschijnt aan de linkerkant eerst de Pokémon uit je eigen Party. Als je het gevecht hebt gewonnen, zal elk van je Pokémon die aan het gevecht heeft deelgenomen een deel van de ervaringspunten ontvangen. Als al je Pokémon in het gevecht zijn bezweken, word je teruggezet naar het laatste POKÉMON CENTER dat je hebt gebruikt en verlies je de helft in je geld.

Vechten met wilde Pokémon

Pokémon leven vaak in grotten en grazige omgevingen. Als je door dergelijke plaatsen trekt, loop je kans om door wilde Pokémon aangevallen te worden. Als dit gebeurt kun je proberen deze Pokémon te vangen door een POKÉ BALL (of ander soort bal) naar hem toe te gooien.



Vechten met de Pokémon van een trainer

Als je een trainer aanspreekt of het blikveld van een trainer kruist, word je uitgedaagd voor een gevecht. Als je tegen een trainer vecht, is het niet mogelijk om weg te rennen. Het gevecht is pas afgelopen als een winnaar is bepaald. Als je wint, word je beloond met prijzengeld.

- Je kunt de Pokémon van een tegenstander niet vangen.

Tijdens een gevecht tegen een trainer, wordt het aantal Pokémon waar jullie over beschikken aangegeven met een ●-symbol.

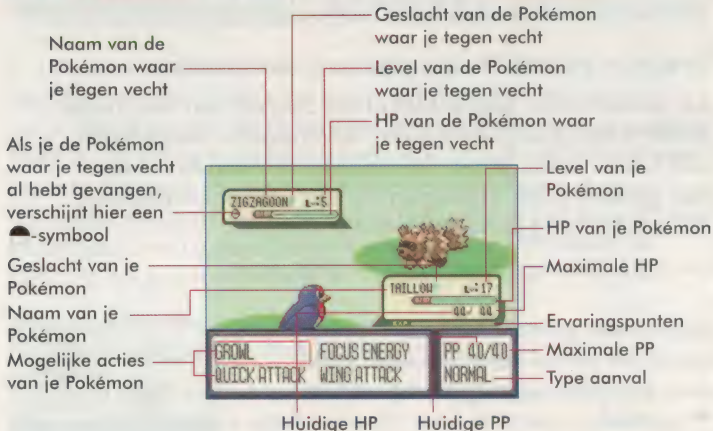


• Twee-tegen-twee-gevechten (DOUBLE BATTLE)

Sommige trainers dagen je uit voor twee-tegen-twee-gevechten. Als een twee-tegen-twee-gevecht begint, verschijnen links en rechts de bovenste twee Pokémon van je lijst.



Het gevechtsscherm



- HP** Energiepunten van je Pokémon. Als de HP-waarde is teruggebracht tot nul, zal je Pokémon bezwijken en kan hij niet meer verder vechten.
- PP** Aantal keren dat je een bepaalde actie kunt gebruiken. Als de PP-waarde is teruggebracht tot nul, kan je Pokémon de betreffende actie niet meer gebruiken.
- Ervaringspunten** Weergave van het aantal ervaringspunten dat je op het huidige level haalde. Als de balk is volgelopen, zul je een level stijgen.
- Geslacht van Pokémon** ♂ Staat voor mannelijk en ♀ staat voor vrouwelijk. Bij sommige Pokémon wordt het geslacht niet aangegeven.

Het gevechtsscherm / twee-tegen-twee

Naam van de
Pokémon waar je
tegen vecht (links)

Naam van de Pokémon waar je tegen vecht (rechts)



Naam van je Pokémon
(links)

Naam van je Pokémon
(rechts)

Acties van de geselecteerde Pokémon
(de Pokémon aan de linkerkant mag
het eerst een actie kiezen).



Gevechtscommando's

- **FIGHT (vechten)**

Ga naar de acties die je Pokémon kan uitvoeren en kies de actie die je hem in het gevecht wilt laten gebruiken.



- **POKÉMON**

Kies een andere Pokémon en/of bekijk de gegevens van een Pokémon.

- **BAG (tas)**

Je kunt de voorwerpen in je tas voor allerlei zaken gebruiken, zoals het versterken van je Pokémon of het vangen van wilde Pokémon.

- **RUN**

Probeer uit het gevecht te vluchten (dit lukt niet als je tegen een andere trainer strijdt).

Als je status is aangetast

Als je wordt geraakt door de aanval van een tegenstander, kan de status van je Pokémon worden aangetast. Je kunt dan je voorwerpen gebruiken om de status van je Pokémon te herstellen. Je kunt je Pokémon ook naar een POKÉMON CENTER brengen. Hier kun je Pokémon gratis en volledig laten herstellen.

POISON (vergiftiging)

Hierdoor zal de energie van je Pokémon langzaam maar zeker teruglopen. Als je deze vergiftiging niet geneest, zal de HP-waarde zelfs na afloop van het gevecht verder teruglopen.

PARALYZE (verlamming)

Verlamt je Pokémon waardoor hij langzamer wordt en moeilijker kan bewegen.

SLEEP (slaap)

Hierdoor kan je Pokémon niet verder vechten. Na een tijdje wordt je Pokémon weer wakker.

ICE (ijs)

Bevriest je Pokémon zodat hij niet langer kan vechten. Een bevroren Pokémon zal na een tijdje weer ontdooien.

BURN (verbanding)

Hierdoor zal de energie van je Pokémon langzaam maar zeker teruglopen. Je aanvalskracht neemt ook af.

CONFUSE (verwarring)

Als je Pokémon een actie uit wil voeren, loop je kans dat hij zichzelf verwondt.
(De verwarring eindigt als je een Pokémon terugroept naar zijn POKÉ BALL.)

FAINT (bezwijken)

Als de HP-waarde van je Pokémon is teruggebracht tot nul, zal je Pokémon bezwijken.

Tips voor de gevechten

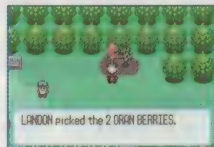
• Gebruik het type van je Pokémon in je voordeel

Pokémon van een bepaald type (bijvoorbeeld Elektrisch of Gras) hebben bepaalde voordelen of nadelen tegenover Pokémon van een ander type. Pokémon van het type Water zijn bijvoorbeeld het meest effectief tegen Pokémon van het type Vuur, terwijl Pokémon van het type Grond geen effect hebben op Pokémon van het Vliegende type. Gebruik de eigenschappen van de verschillende typen in je voordeel om een doeltreffende gevechtsstrategie uit te denken.



• Geef je Pokémon een besje

Op verschillende plaatsen kom je fruitbomen tegen. De besjes die aan deze bomen groeien hebben verschillende effecten. Sommige besjes kunnen bijvoorbeeld Vergiftiging of Verlamming genezen. Als je een Pokémon een besje laat vasthouden, kan de Pokémon het zelf gebruiken als dit tijdens het gevecht van pas komt. Er zijn ook andere voorwerpen die je je Pokémon kunt laten vasthouden (zie pagina 99).



• Twee-tegen-twee-gevechten (DOUBLE BATTLE)

Als een twee-tegen-twee-gevecht begint, verschijnen links en rechts de bovenste twee Pokémon van je lijst. Naast de aanvallen waarmee je een enkele Pokémon kunt treffen, kun je ook acties gebruiken om twee Pokémon tegelijk aan te vallen!

Je kunt het best verschillende strategieën gebruiken. Als je bijvoorbeeld twee verschillende typen in de strijd gooit, heb je minder kans dat ze allebei door de tegenstander op zwakke plekken kunnen worden geraakt. Vaak is het het handigst om je volledig op één Pokémon van je tegenstander te richten, en pas de tweede aan te vallen als de eerste is bezweken.



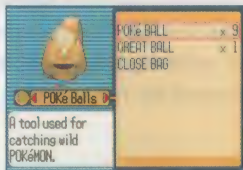
POKÉMON VANGEN EN TRAINEN

Je kunt wilde Pokémon vangen met POKé BALLS. Selecteer BAG, terwijl je in een gevecht bent verwikkeld. Kies vervolgens een POKé BALL uit om naar de Pokémon te gooien en hem te vangen. Nadat je de Pokémon hebt gevangen, kun je hem een naam geven.

• Tips voor het vangen van Pokémon

Als je een POKé BALL gooit naar een Pokémon die nog maar weinig schade heeft opgelopen, zal hij zichzelf uit de bal weten te bevrijden. Je moet de Pokémon eerst verzwakken door hem aan te vallen, totdat zijn HP-waarde laag is. Pokémon zijn bovendien makkelijker te vangen als ze slapen (SLEEP), zijn vergiftigd (POISON), etc.

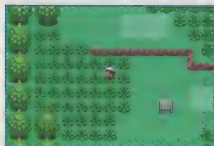
- Op pagina 99 lees je meer over de verschillende soorten POKé BALLS.



Waar kun je Pokémon vinden

Je komt wilde Pokémon tegen in het hoge gras dat vaak langs de weg groeit.

- Als je Pokémon nog maar weinig HP over hebben en je ze dus liever niet wilt laten vechten, kun je beter niet door hoog gras lopen.



In grotten word je van alle kanten belaagd door wilde Pokémon.



Pokémon van het type Water duiken soms op als je een meer of oceaan oversteekt met HM SURF. Je kunt ook een FISHING ROD (vishengel) gebruiken bij het water om naar Pokémon te vissen. Druk op de A-knop als de tekst OH! A BITE! (Oh! Ik heb beet!) in beeld verschiijnt!

Tips voor het trainen van Pokémon

Een handige manier om je Pokémon te trainen: plaats een zwakke Pokémon die je wilt trainen aan de linkerkant van je Party. Verwissel deze Pokémon met een sterkere, zodra het gevecht begint. Als je het gevecht wint, zal ook de zwakkere Pokémon een deel van de ervaringspunten ontvangen, ondanks het feit dat hij niet heeft meegevochten. Het is wat omslachtig, maar als je dit blijft herhalen, zul je langzaam maar zeker van een zwakke Pokémon een sterke maken.

- **Geruilde Pokémon groeien sneller**

Pokémon die je door ruilen in bezit hebt gekregen, zullen na het winnen van een gevecht meer ervaringspunten krijgen dan gebruikelijk. Probeer dus zoveel mogelijk met vrienden te ruilen (zie pagina 114).



- **Laat je Pokémon achter in een DAY CARE (dagverblijf)**

Tijdens je avontuur zul je een ouder stel ontmoeten dat graag Pokémon voor je willen opvoeden. Je kunt maximaal twee Pokémon tegelijk bij hen achterlaten.



Het duurt een tijdje om een Pokémon op te voeden, dus moet je even wachten voordat je je Pokémon weer op kunt halen.

Bij het ophalen moet je het stel ook een klein bedrag betalen

92 voor hun diensten.

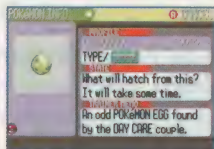
Het evolueren van Pokémon

Sommige Pokémon zullen tijdens hun groei evolueren en van gedaante veranderen. Een Pokémon kan evolueren nadat hij een level is gestegen, door het gebruik van een evolutisteen, of nadat hij is geruid. Er gaan geruchten dat er meer manieren zijn om een Pokémon te laten evolueren...



Een Pokémon-ei

Het fenomeen Pokémon is nog steeds omgeven met mysteriën, en het Pokémon-ei is daarvan een goed voorbeeld. Als je twee Pokémon een tijdje achterlaat in een DAY CARE (dagverblijf), kan het zijn dat je bij terugkomst een ei vindt.



GEBOUWEN IN DE STAD

In iedere stad vind je verschillende huizen en gebouwen. Als je door een stad loopt, moet je overal binnengaan en met iedereen een praatje maken. Zo kom je vaak aan nuttige informatie.

POKÉMON CENTER

De mensen in een POKÉMON CENTER zullen je gewonde Pokémon gratis genezen. Je kunt binnen ook andere dingen doen, zoals de PC gebruiken. Een Pokémon Center is de belangrijkste plaats die een Pokémon Trainer kan bezoeken!

- Bezoek een Cable Club (zie pagina 109) om je spel te koppelen aan dat van een vriend, zodat je Pokémon kunt ruilen en tegen elkaar kunt laten vechten. Een dergelijke club vind je op de tweede etage van ieder Pokémon Center.

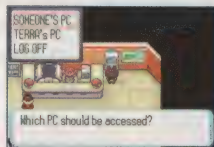
• Je Pokémon genezen

Breng je Pokémon naar de balie om ze volledig te laten herstellen. Al hun HP (energiepunten) en PP (aantal keren dat je een actie kunt gebruiken) worden tot het maximum aangevuld. Je Pokémon zal ook genezen van kwalen als Verlamming en Vergiftiging.



• PC

Met behulp van de PC kun je voorwerpen en gevangen Pokémon opslaan of ophalen. Je kunt PC's ook buiten Pokémon Centers tegenkomen.



• SOMEONE'S PC (iemand's PC)

Hier kun je gevangen Pokémon opslaan of ophalen. Je kunt in ieder van de 14 vakken maximaal 30 Pokémon opslaan. Je kunt maximaal 6 Pokémon bij je dragen. Als je al over 6 Pokémon beschikt, zal de volgende Pokémon die je vangt automatisch naar SOMEONE'S PC (iemand's PC) worden verstuurd. Als het huidige vak vol is, zal de gevangen Pokémon automatisch naar het volgende vak worden verplaatst.



• YOUR PC (je PC)

Hier kun je je voorwerpen opslaan en ophalen. Je kunt hier ook je MAIL (post) bewaren.



POKé MART

Hier kun je voorwerpen kopen die je tijdens je avontuur goed van pas zullen komen. Vaak zullen POKé MARTS in verschillende steden verschillende voorwerpen verkopen.



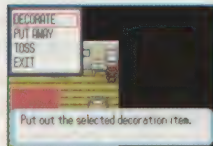
NAME RATER (naambeoordeler)

Bezoek de NAME RATER om de namen van je Pokémon te laten beoordelen.

- Je kunt de namen van Pokémon die je door ruilen in bezit kreeg niet veranderen.

Je kamer

Door in te loggen op je PC kun je decoraties naar je kamer sturen. Je kunt bijvoorbeeld POKé DOLLS (poppen van Pokémon) ergens neerzetten.



Pokémon-wedstrijden

In het land Hoenn worden vaak Pokémon-wedstrijden gehouden. Je kunt hieraan deelnemen in vijf categorieën: COOL (coolheid), BEAUTY (schoonheid), CUTE (schattigheid), SMART (slimheid), TOUGH (gehardheid). Je kunt de categorie kiezen waar je deelnemende Pokémon het sterkst in is. Allereerst neem je deel op het niveau NORMAL. Verbeter de conditie van je Pokémon door het Pokéblocks te schenken (zie pagina 104). Als je Pokémon de eerste plaats haalt, wordt hij beloond met een lintje en krijgt hij toegang tot de wedstrijden op een hoger niveau!



SECRET BASE (geheime basis)

Door een bepaalde actie uit te voeren op een opvallende plaats, bijvoorbeeld een boom met beroeiing of een muur met een klein gat erin, kun je een geheime basis creëren! Deze basis kun je zelf inrichten, bijvoorbeeld met kleden of meubels. Je kunt slechts over één geheime basis tegelijk beschikken, maar je kunt de locatie van deze basis zo vaak je wilt wijzigen!



VERSCHILLENDE VOORWERPEN

In je BAG (tas) kun je allerlei voorwerpen bewaren die je tijdens je avontuur goed van pas kunnen komen, zoals ANTIDOTE (tegengif), POTION (energiedrankje) en POKé BALLS. Je kunt voorwerpen op verschillende manieren in handen krijgen, bijvoorbeeld door ze aan te schaffen in winkels, te vinden of te krijgen. Er zijn veel verschillende soorten voorwerpen, hieronder beschrijven we er slechts enkele...

Voorwerpen

Er zijn verschillende voorwerpen die je Pokémon kunnen laten herstellen of versterken.

• Herstellende voorwerpen

POTION	Voegt 20 energiepunten toe aan de HP van je Pokémon.
SUPER POTION	Voegt 50 energiepunten toe aan de HP van je Pokémon.
SODA POP	Voegt 60 energiepunten toe aan de HP van je Pokémon.
ANTIDOTE	Geneest vergiftigde Pokémon.
AWAKENING	Wekt slapende Pokémon.
PARLYZ HEAL	Geneest verlamde Pokémon.
ETHER	Voegt 10 punten toe aan de PP van je Pokémon.
REVIVE	Brengt een bezweken Pokémon opnieuw tot leven. Hierbij wordt de helft van het maximale aantal HP toegevoegd.

• Versterkende voorwerpen

RARE CANDY	Laat een Pokémon één level stijgen.
HP UP	Verhoogt het maximale aantal HP.
PROTEIN	Verhoogt de standaard aanvalskracht.
DIRE HIT	Hierdoor kunnen de aanvallen van je Pokémon makkelijker de zwakke plek van een tegenstander raken – kan alleen tijdens gevechten gebruikt worden.

• Handige voorwerpen

ESCAPE ROPE (ontsnappingstouw)

Hiermee kun je ontsnappen uit grotten en vergelijkbare plaatsen.

REPEL (afweer)

Hiermee kun je door hoog gras wandelen zonder dat je door zwakke Pokémon wordt aangevallen. Is 100 stappen lang effectief.

SUPER REPEL

Hiermee kun je door hoog gras wandelen zonder dat je door zwakke Pokémon wordt aangevallen. Dit is een krachtiger versie van REPEL.

• Geef deze voorwerpen aan Pokémon voor diverse effecten

SILK SCARF (zijden sjaal)

Verhoogt de kracht van acties van het type Normal.

QUICK CLAW (snelle klauw)

Hiermee kun je Pokémon soms als eerste aanvallen.

KING'S ROCK (koningssteen)

Hierdoor zal de Pokémon waar je tegen vecht soms terugschrikken.

Verschillende ballen

Je hebt verschillende ballen nodig om Pokémon te vangen. Je kunt verschillende soorten ballen gebruiken, afhankelijk van het soort Pokémon dat je tegenkomt.

POKé BALL

Hiermee vang je wilde Pokémon.

GREAT BALL

Hiermee vang je Pokémon efficiënter dan met een POKé BALL.

ULTRA BALL

Hiermee vang je Pokémon efficiënter dan met een GREAT BALL.

MASTER BALL

Hiermee ben je er 100 % zeker van dat je een Pokémon vangt.

NET BALL

Hiermee kun je Pokémon van de typen Water en Bug makkelijker vangen.

REPEAT BALL

Hiermee kun je makkelijker Pokémon vangen die je al eens eerder hebt gevangen.

TECHNICAL en HIDDEN MACHINES (technische en verborgen machines)

Zowel de TECHNICAL als de HIDDEN MACHINES maken het je Pokémon mogelijk om nieuwe acties te leren. TECHNICAL MACHINES (TM) kun je maar een enkele keer gebruiken, terwijl je HIDDEN MACHINES (HM) zo vaak je wilt kunt benutten. Verschillende soorten Pokémon kunnen verschillende acties leren.

• Voorbeelden van acties die je in de buitenwereld kunt gebruiken

Hidden Machine (HM)-acties

CUT (hakken)	Hiermee kun je bomen omhakken die je weg blokkeren.
FLY (vliegen)	Hiermee kun je direct terugkeren naar een stad die je eerder hebt bezocht.
SURF	Hiermee kun je waterpartijen oversteken, zowel rivieren als zeeën.
STRENGTH (kracht)	Hiermee kun je zware rotsblokken verschuiven.
FLASH (flits)	Hiermee kun je donkere grotten verlichten, zodat je beter ziet waar je loopt.
ROCK SMASH (rotsrammer)	Hiermee kun je rotsblokken op je weg verpulveren.
WATERFALL (waterval)	Hiermee kun je langs watervallen omhoog klimmen.
DIVE (duiken)	Hiermee kun je onder water duiken en bewegen. Druk op de A-knop op een diepe plek. Zo'n plek herken je aan de kleur van het water. Als je onder water bent gedoken kun je op de B-knop drukken om weer naar de oppervlakte te stijgen.

Technical Machines (TM)-acties

DIG (graven)	Hiermee kun je ontsnappen uit grotten en vergelijkbare plaatsen.
SECRET POWER (geheime kracht)	Hiermee kun je in een boom klimmen langs een klimop. Je kunt ook een opening creëren in een muur met een klein gat.

- Er zijn nog meer acties die je kunt gebruiken tijdens gevechten en in de buitenwereld.

KEY ITEMS (belangrijke voorwerpen)

Deze voorwerpen zijn van belang bij het avonturieren en het trainen van je Pokémon.

BIKE (fiets)	Hiermee kun je je sneller dan te voet verplaatsen. Er zijn twee soorten fietsen, MACH BIKE en ACRO BIKE, met elk zijn eigen rijgedrag.
OLD ROD (oude hengel)	Gebruik dit voorwerp in de buurt van water om naar Pokémon van het type Water te vissen.
GOOD ROD (goede hengel)	Hiermee kun je Pokémon van het type Water vangen die je niet kunt vangen met de OLD ROD.
COIN CASE (muntendrager)	Gebruik dit voorwerp om COINS (munten) bij je te dragen die je kunt gebruiken in de GAME CORNER.
POKéBLOCK CASE (Pokéblock-drager)	Gebruik dit voorwerp om de Pokéblocks bij je te dragen waarmee je je Pokémon kunt voeren.

SELECT-optie

Sommige van je KEY ITEMS (belangrijke voorwerpen) kun je toewijzen aan de SELECT-knop. Als je dit hebt gedaan, kun je het betreffende voorwerp meteen oproepen door op SELECT te drukken. Als je bijvoorbeeld je fiets hebt toegewezen aan de SELECT-knop, kun je met een druk op de knop op je fiets stappen. Je hoeft niet langer eerst een **menuscherm** te openen, dus dat scheelt heel wat gedoe! Om een voorwerp toe te wijzen aan SELECT moet je een voorwerp selecteren in het **scherm met Key Items**. Kies vervolgens voor de optie REGISTER.

Besjes verzamelen

In het land Hoenn kun je veel verschillende besjes vinden. Als je je Pokémon een besje laat vasthouden, kunnen ze deze gebruiken om tijdens een gevecht te herstellen. Je kunt besjes ook gebruiken om POKÉBLOCKS te maken.



ORAN BERRY

Een Pokémon kan dit besje tijdens een gevecht gebruiken om een beetje HP aan te vullen.

RAWST BERRY

Een Pokémon kan dit besje gebruiken om tijdens een gevecht te genezen van verbranding.

ASPEAR BERRY

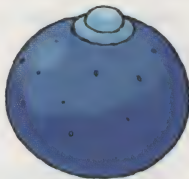
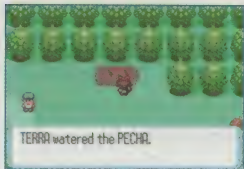
Een Pokémon kan dit besje gebruiken om tijdens een gevecht te genezen van bevriezing.

RAZZ BERRY

Een grondstof voor Pokéblocs. Je kunt Pokéblocs maken door dit besje te mengen met andere besjes.

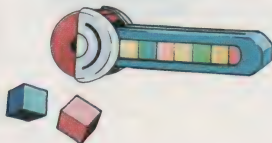
Fruitbomen planten!

Tijdens je avontuur zul je plaatsen tegenkomen waar je fruitbomen kunt planten. Als je de besjes van zo'n boom plukt, zal deze verdwijnen. Maar als je op zijn plaats een volgend besje plant, groeit er weer een nieuwe boom! Besjes zijn niet alleen de grondstof van Pokéblocks, je kunt ze ook door Pokémon laten gebruiken om zichzelf te herstellen. Je moet de bomen water geven om de besjes te laten groeien.



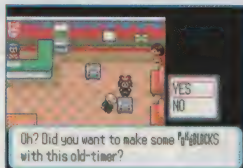
Wat zijn POKéBLOCKS?

Pokéblocks zijn snoepjes die de CON-DITION (conditie) van Pokémon verbeteren. Naarmate het level van een Pokéblock hoger is, zal de conditie van de Pokémon sterker verbeteren. Als een Pokémon in goede conditie verkeert, zal hij een betere kans maken tijdens een Pokémon-wedstrijd (zie pagina 97). Pokéblocks maak je door verschillende besjes door elkaar te mixen met een zogenaamde BERRY BLENDER (besjesblender). Om een Pokéblock aan je Pokémon te kunnen geven moet je beschikken over een POKéBLOCK CASE.



Hoe maak je een POKéBLOCK?

Je kunt een Pokéblock maken met een machine die BERRY BLENDER (besjes-blender) wordt genoemd (deze vind je in plaatsen waar Pokémon-wedstrijden worden georganiseerd). Kies een besje als grondstof en stop deze in de Berry Blender. Als de wijzer begint te draaien moet je met de juiste timing op de A-knop drukken, telkens als hij jouw eigen wijzer passeert. Hierdoor zal de snelheid waarmee de wijzer draait toenemen. De kwaliteit van het Pokéblocks is afhankelijk van de maximaal behaalde snelheid. De combinatie van besjes bepaalt welke kleur het Pokéblock zal hebben. Iedere Pokémon heeft zijn eigen favoriete Pokéblock. Probeer verschillende kleuren Pokéblocks aan de verschillende Pokémon te voeren.



GYM LEADERS EN BADGES

Iedere POKÉMON GYM wordt geleid door een Gym Leader. Iedere Gym Leader is een sterke trainer met een eigen specialisme. De ene is bijvoorbeeld een expert in Pokémon van het type Rock, terwijl de andere een meester is met Elektrische Pokémon. Als het je lukt een Gym Leader te verslaan, ontvang je een speciale Pokémon League Badge als bewijs van deze indrukwekkende prestatie. Het dragen van een dergelijke badge heeft prettige bijwerkingen...



Rustboro City Gym / Roxanne Stone Badge

Verbetert de aanvalskracht van je Pokémon.
Laat je ook buiten de gevechten CUT gebruiken.

Dewford Town Gym / Brawly Knuckle Badge

Zorgt ervoor dat alle Pokémon van level 30 en lager je gehoorzamen, zelfs als je ze door ruilen in bezit kreeg.
Laat je FLASH gebruiken, ook buiten de gevechten.



Mauville City Gym / Wattson Dynamo Badge

Verhoogt de snelheid van je Pokémon. Laat je ROCK SMASH gebruiken, ook buiten de gevechten.

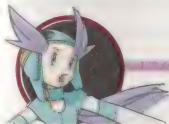


Lavaridge Town Gym / Flannery **Heat Badge**

Zorgt ervoor dat alle Pokémon van level 50 en lager je gehoorzamen, zelfs als je ze door ruilen in bezit kreeg. Laat je STRENGTH gebruiken, ook buiten de gevechten.

Petalburg City Gym / Norman **Balance Badge**

Verhoogt de verdedigende kracht van je Pokémon. Laat je SURF gebruiken, ook buiten de gevechten.



Fortress City Gym / Winona **Feather Badge**

Zorgt ervoor dat alle Pokémon van level 70 en lager je gehoorzamen, zelfs als je ze door ruilen in bezit kreeg. Laat je FLY gebruiken, ook buiten de gevechten.

Mossdeep City Gym / Tate & Liza **Mind Badge**

Verhoogt de kracht van de speciale aanvallen (SPECIAL ATTACK) en speciale verdediging (SPECIAL DEFENSE) van je Pokémon. Laat je DIVE gebruiken, ook buiten de gevechten.



Sootopolis City Gym / Wallace **Rain Badge**

Zorgt ervoor dat alle Pokémon je gehoorzamen. Laat je WATERFALL gebruiken, ook buiten de gevechten.

KOPPELEN OM TE RUILEN OF TE VECHTEN

Met POKÉMON RUBY of POKÉMON SAPPHIRE is het mogelijk om te ruilen met, of te strijden tegen vrienden, met behulp van het Game Boy Advance Game Link-snoer (wordt apart verkocht).

- Het is niet mogelijk om dit spel te koppelen aan andere versies van **Pokémon**, zoals **Red**, **Blue**, **Yellow**, **Gold**, **Silver** en **Crystal**.
- Je kunt voor dit spel alleen het Game Boy Advance Game Link-snoer gebruiken.



Over het Game Boy Advance Game Link-snoer . . .	pagina 110
Vechten in het Colosseum	pagina 112
Pokémon uitwisselen in een Trade Center	pagina 114
Records mixen	pagina 116
Pokéblocks maken	pagina 117
Deelnemen aan Pokémon-wedstrijden	pagina 118



Om het koppelen te beginnen

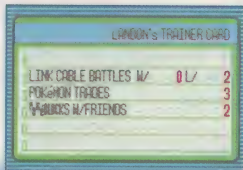
Sluit het vereiste aantal Game Boy Advance-systemen op elkaar aan met Game Boy Advance Game Link-snoeren. Zet de spelsystemen aan, kies voor CONTINUE (verder spelen) en ga naar de CABLE CLUB op de eerste etage van een POKÉMON CENTER. Als je tegen vrienden wilt vechten, ga je vervolgens naar het COLOSSEUM. Als je wilt ruilen, ga je naar het TRADE CENTER. Als je records wilt mixen, moet je met de receptioniste bij de RECORD CORNER spreken.

- Om een Pokéblock te creëren, moet je op de A-knop drukken bij een Berry Blender die niet bezet is.
- Gekoppelde Pokémon-wedstrijden worden alleen gehouden in Lilycove City.



Bekijk de Trainer Card

Nadat je de koppeling hebt gemaakt om te ruilen of te vechten, worden het aantal Pokémon dat je hebt geruild en je gevechtsprofiel weergegeven op de achterkant van je Trainer Card.



Over het Game Boy Advance Game Link-snoer



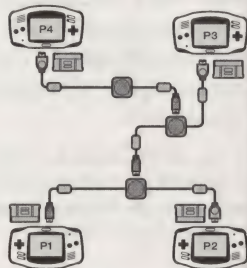
DIT SPEL BESCHIKT OVER EEN MULTIPLAYER-STAND, HIERVOOR IS EEN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-SNOER VEREIST.

Benodigdheden

Game Boy Advance hardware: één per speler
Spelcassette: één per speler
Game Boy Advance Game Link-snoeren: twee spelers – één snoer
..... drie spelers – twee snoeren
..... vier spelers – drie snoeren

Instructies voor het koppelen

1. Zorg dat iedere Game Boy Advance is uitgeschakeld. Steek dan de spelcassettes in de daarvoor bedoelde openingen.
 2. Sluit de Game Link-snoeren op elkaar aan en verbind ze met de externe uitbreidings-aansluitingen (EXT.) van ieder spelsysteem.
 3. Zet iedere Game Boy Advance aan.
 4. Volg de instructies die in beeld verschijnen
- Wanneer je met twee of drie spelers speelt, moet je geen spelsystemen aansluiten die niet worden gebruikt.
 - De speler die de kleine, paarse plug aansluit op zijn/haar Game Boy Advance, is speler 1.



Game Boy Advance en het Game Boy Advance Game Link-snoer

De afbeelding geeft aan hoe Game Boy Advance hardware met de Game Link-snoeren aan elkaar kan worden gekoppeld. (De kleine plug is paars, de grote is grijs.)

Problemen oplossen

In de volgende gevallen kunnen problemen optreden:

- Wanneer je andere snoeren gebruikt dan Game Boy Advance Game Link-snoeren.
- Wanneer een plug niet volledig in een Game Boy Advance is gestoken.
- Wanneer een plug tijdens het overschrijven van gegevens wordt verwijderd.
- Wanneer meer dan vier spelsystemen zijn gekoppeld.
- Wanneer één van de Game Link-snoeren niet correct is aangesloten op één van de spelsystemen.
- Wanneer de spelcassette niet in de Game Boy Advance van speler 1 is gestoken (enkel spelcassettespel).



Vechten in het Colosseum (2 of 4 spelers)

In tegenstelling tot de normale gevechten, kun je in het COLOSSEUM geen voorwerpen gebruiken. Ook is het zo dat je het gevecht verliest als je kiest voor RUN (wegrennen). Je kunt samen met je vriend zelf de regels bepalen. Je kunt bijvoorbeeld afspreken om alleen Pokémon van level 20 of lager te gebruiken, of om alleen bepaalde soorten Pokémon te gebruiken. Zo kun je altijd wel een manier vinden om van een evenwichtig gevecht te genieten. Voordat een gevecht begint, wordt je spel automatisch opgeslagen.

• SINGLE BATTLE (enkel gevecht – 2 spelers)

In dit speltype kunnen maximaal zes Pokémon per speler tegen elkaar strijden.

• DOUBLE BATTLE (dubbel gevecht – 2 spelers)

In dit speltype kunnen maximaal zes Pokémon per speler, twee-tegen-twee tegen elkaar strijden.

► De receptionist wijst je de weg naar het COLOSSEUM. Hier kom je tegenover je vriend te staan. Het gevecht kan beginnen.



► Als de winnaar is bepaald wordt het resultaat in beeld weergegeven. Verlaat de kamer om het gevecht te beëindigen.



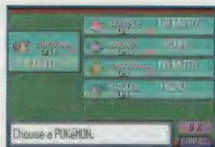
• **MULTI BATTLE (multi-gevecht – 4 spelers)**

In dit speltype voor vier spelers, verdeeld in twee teams van twee spelers, neem je het tegen elkaar op.

► De receptionist wijst je de weg naar het COLOSSEUM. In het midden kom je tegenover je vriend te staan. Het gevecht kan beginnen.



► Kies maximaal drie Pokémon om mee te vechten en bevestig je keuze door voor OK te kiezen, zodat het gevecht kan beginnen. Per persoon kun je maximaal drie Pokémon gebruiken, en per team maximaal zes.



► Aan de linkerkant van de receptie hangt een poster waarop je gevechtsgegevens worden weergegeven. Op deze poster verschijnen niet de gegevens van een Multi-Battle.

TERRA'S BATTLE RESULTS			
TOTAL RECORD W: 0 L: 1 D: 0			
LONDON	WIN 0	LOSE 1	DRAW 0
.....
.....
.....

Pokémon uitwisselen in een Trade Center (2 spelers)

Volg de aanwijzingen van de receptionist. Voordat het ruilen begint wordt je spel automatisch opgeslagen.

- Ga het TRADE CENTER binnen en loop naar de machine in het midden van de kamer.



- Er zal een lijst verschijnen van de Pokémon die je bezit. Kies hieruit de Pokémon die je wilt ruilen (TRADE) en druk op de A-knop. Selecteer SUMMARY om de status van de betreffende Pokémon te bekijken. Kies een Pokémon die je wilt ruilen en druk op de A-knop.



► YES/NO zal in beeld verschijnen. Kies voor YES en druk op de A-knop om het ruilen te beginnen. Je Pokémon zal door het Game Boy Advance Game Link-snoer naar het spel van je vriend reizen.



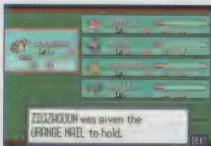
- Pokémon die door ruilen kunnen evolueren zullen op dit moment evolueren.

Selecteer CANCEL, zodra je klaar bent met ruilen, om terug te keren naar het TRADE CENTER.

- De geruilde Pokémon worden op dit moment opgeslagen.

Laat een Pokémon een voorwerp vasthouden voordat je deze ruilt

Voordat je Pokémon uitwisselt in een TRADE CENTER, kun je een ITEM (voorwerp) laten vasthouden door je Pokémon. Op deze manier kun je dus tegelijk met de Pokémon ook voorwerpen ruilen. Zo kun je een vriend een zeldzaam of handig voorwerp schenken. Je kunt hem ook een brief sturen voor MAIL. Er gaan geruchten dat het ruilen voorwerpen een evolutie kan veroorzaken.



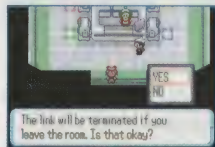
Records mixen (2 tot 4 spelers)

Een record bevat informatie over trainers. Als je Mauville City hebt bereikt, wordt het mogelijk om records te mixen. Hierdoor verschijnen de geheime basissen van vrienden ook in jouw spelwereld. Ook wordt op tv uitgezonden hoe de bevriende trainers over hun Pokémon denken, of hoe ze ermee hebben gevochten. Volg de instructies van de receptionist. Voordat je records mixt wordt je spel automatisch opgeslagen.

► Ga de Record Corner binnen en loop allebei naar de machine in het midden van de kamer om records te mixen.



► Als het mixen is voltooid moet je teruggaan naar de Record Corner. Verlaat de kamer om het proces af te sluiten.



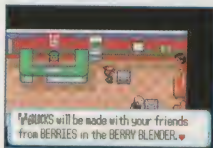
► Na het mixen van records zul je in de buitenwereld de geheime basissen van je vrienden zien verschijnen. Rapportages over je vrienden zullen op tv worden uitgezonden in steden en dorpjes.



Pokéblocks maken (2 tot 4 spelers)

Je kunt Pokéblocks maken met je vrienden, door gebruik te maken van een Berry Blender. Probeer samen een Pokéblock met een hoog level te maken!

► Druk op de A-knop als je voor een onbezette Berry Blender staat. Je vindt ze op plaatsen waar Pokémon-wedstrijden worden gehouden. Voordat je met het besjesblenden begint, moet je je spel opslaan. Als het vereiste aantal spelers gereed is, kun je op de A-knop drukken om het blenden te beginnen.



► Kies de besjes en de Berry Blender zal beginnen te draaien! Druk met perfecte timing op de A-knop als je aan de beurt bent.



► Het nieuwe Pokéblock zal in beeld verschijnen. Kies voor NO als je met het maken van Pokéblocks wilt stoppen.



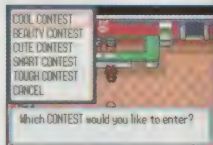
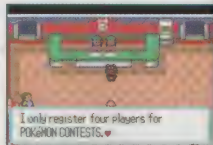
Deelnemen aan Pokémon-wedstrijden (4 spelers)

Als je vier spelers bij elkaar hebt gescharreld, kunnen jullie allemaal meedoen aan een Pokémon-wedstrijd! Dit soort gekoppelde Pokémon-wedstrijden wordt alleen gehouden in Lilycove City.

► Neem deel aan de Pokémon-wedstrijd in Lilycove City en volg de instructies die de receptionist aan de rechterkant je geeft. Voordat de wedstrijd begint wordt je spel automatisch opgeslagen.

► Kies een wedstrijdcategory: COOL (coolheid), BEAUTY (schoonheid), CUTE (schattigheid), SMART (slimheid) of TOUGH (gehardheid).

► Als je eenmaal binnen bent, beginnen de vier Pokémon aan de wedstrijd. Na een beoordeling verschijnen de resultaten in beeld en wordt de winnaar aangewezen!



NOTICES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

HAAL MEER UIT POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

POKÉMON RUBY & SAPPHIRE bevatten tal van elementen waar je veel plezier aan zult beleven. Je kunt veel verschillende Pokémon vangen, je POKéDEX aanvullen, vechten tegen getalenteerde trainers en proberen de beste Pokémon Trainer aller tijden te worden! Je beleeft zelfs meer plezier aan POKÉMON RUBY & SAPPHIRE als je samenwerkt met je vrienden! De belangrijkste elementen in Pokémon zijn communicatie en ontdekking. Als je Pokémon lang genoeg bestudeert, ontrafel je misschien een aantal van hun mysteriën!

Gedurende het avontuur zul je hier en daar speciale patronen van punten op het scherm zien. Deze patronen zijn Braille. Om bepaalde speciale Pokémon te vangen, moet je weten hoe je Braille moet ontcijferen. Maak je geen zorgen, als je de Braille-kaart op de volgende pagina bestudeert, is het makkelijk om Braille te ontcijferen.

Als je POKÉMON RUBY & SAPPHIRE speelt, zul je vele zaken ontdekken uit de wereld waar je zelf vandaan komt. Als je goed kijkt en oplet, ontdek je misschien zelfs Braille in je omgeving! Oké, tijd om op avontuur te gaan!

GAME FREAK inc.

Development Department

De European Blind Union (EBU)

De 'European Blind Union' (EBU) behartigt de belangen van blinden en slechtzienden in Europa. De organisatie maakt zich sterk voor de gelijke rechten van blinden en slechtzienden. In Europa heeft tenminste 5 % van de bevolking ernstige problemen met het gezichtsvermogen. De productieprijs van een boek in Braille is hoger dan die van een gedrukte versie. Een van de doelstellingen van de EBU is dat blinden en slechtzienden elk boek naar keuze kunnen lezen.

Meer informatie over de EBU kan worden gevonden op haar website, www.euroblind.org, of door contact op te nemen met EBU's directeur, Mokrane Bossaid (Engels-, Frans, en Spaanstalig). European Blind Union, 58 Avenue Bosquet, Parijs 75007, Frankrijk. Telefoon: +33 1 47053820.

I20 E-mail: ebu_uea@compuserve.com

Braille-kaart

a	b	c	d	e
f	g	h	i	j
k	l	m	n	o
p	q	r	s	t
u	v	w	x	y
z		punt (.)		komma (,)

NOTITIES

Patricia van der Vliet, **Hand-drawing**, wat is veel meer dan

een tekening, het is een manier van denken, van kijken, van voelen, van zijn. Het is een manier van zijn.

Hand-drawing is een manier van denken, van kijken, van voelen, van zijn. Het is een manier van zijn.

Hand-drawing is een manier van denken, van kijken, van voelen, van zijn. Het is een manier van zijn.

Hand-drawing is een manier van denken, van kijken, van voelen, van zijn. Het is een manier van zijn.

Hand-drawing is een manier van denken, van kijken, van voelen, van zijn. Het is een manier van zijn.

GAME BREAK INC.

Development Department

De European Blind Union (EBU)

De European Blind Union (EBU) is een organisatie die zich inzet voor de rechten van blinden en slechtzienden in Europa. De organisatie werkt samen met andere organisaties om de rechten van blinden en slechtzienden te verbeteren.

De EBU is een organisatie die zich inzet voor de rechten van blinden en slechtzienden in Europa. De organisatie werkt samen met andere organisaties om de rechten van blinden en slechtzienden te verbeteren.

11 Avenue Daumesnil, Paris 75007, France. Telephone: +33 (0)1 47 18 16 11

The PEGI age rating system

Age rating categories:



Note: There are some local variations!

Content descriptors:



BAD LANGUAGE



DISCRIMINATION



DRUGS



FEAR



SEXUAL CONTENT

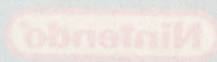


VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

Voor meer informatie over het Pan European Game Information (PEGI) classificatiesysteem:

<http://www.pegi.info>



UK and Ireland:

Nintendo UK

188 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3GA, U.K.

Nintendo Service Centre: 0870 60 60 247

Nederland:

Nintendo Benelux B.V.

Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl

Technische Dienst: 030-6097166

Nintendo Helpdesk: 0909-NINTENDO of 0909-0490444 (45cpm)

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B-2000 Antwerpen, www.nintendo.be

Nintendo Helpdesk: 0900-10800 (45 cpm)

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY